

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Jumali, 2008: 91).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hal utama yang diinginkan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Sebagai upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran telah banyak dikembangkan berbagai metode pembelajaran dalam rangka perubahan cara belajar yang melibatkan guru dan siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat peranan matematika yang sangat penting, maka siswa dituntut menguasai pelajaran matematika secara tuntas pada setiap jenjang pendidikan. Matematika selalu dianggap sulit oleh kebanyakan siswa sehingga sangat berdampak terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan siswa merasa kesulitan mempelajari matematika adalah anggapan siswa bahwa matematika sebagai kumpulan rumus yang kompleks dan rumit sehingga siswa enggan untuk belajar matematika. Selain itu penyampaian materi dari guru yang monoton dan kurang menarik membuat siswa cepat merasa bosan. Peran guru dalam proses pembelajaran yang sangat dominan dan jarang melibatkan siswa menyebabkan siswa cenderung lebih pasif selama proses pembelajaran.

Selama ini proses belajar mengajar yang terjadi di SMP Negeri 1 Weru siswa hanya mendengar guru menerangkan dan mencatat materi yang diberikan. Siswa jarang bertanya mengenai materi yang sulit, enggan mengerjakan soal latihan, maupun mengerjakan soal latihan didepan kelas. Siswa tidak diminta untuk melakukan suatu aktifitas yang dapat mendorong mereka untuk belajar menemukan ilmunya sendiri dari aktifitas yang mereka lakukan sehingga dalam pelaksanaannya siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Siswa akan lebih memahami materi jika siswa mengalami sendiri apa yang mereka pelajari. Guru hendaknya mengaitkan materi yang dipelajari dengan permasalahan kehidupan nyata sehingga siswa akan lebih mengetahui pentingnya matematika dalam kehidupan. Dengan demikian siswa akan dapat termotivasi untuk belajar matematika. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat diperlukan.

Penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya

mengarahkan siswa untuk lebih aktif menemukan ilmunya sendiri, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Guru dituntut menemukan suatu metode yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan belajar matematika.

Salah satu alternatif yang dapat dipilih guru untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan siswa dapat berperan aktif adalah dengan penerapan metode *problem based instruction*. Metode pembelajaran *problem based instruction* dapat menciptakan suasana pembelajaran matematika yang tidak berpusat pada guru sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dan siswa tidak merasa bosan belajar matematika. Dengan metode ini diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah karena kemampuan memecahkan masalah merupakan salah satu tujuan pengajaran matematika.

Problem based instruction memusatkan pada masalah kehidupan nyata yang bermakna bagi siswa. Peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan sehingga siswa dapat menumbuhkembangkan ketrampilan yang tinggi, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi sehingga proses belajar tercapai. Media ini sangat penting untuk menarik siswa mau belajar dan membuat siswa antusias mempelajari materi yang diberikan. Ada berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dengan menggunakan program *microsoft powerpoint*. Program ini dapat

menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, animasi serta dapat menampilkan suara sehingga siswa dapat berkomunikasi secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Media visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan sehingga dapat dilihat secara langsung oleh siswa dalam proses belajar. Penggunaan program *microsoft powerpoint* merupakan salah satu media visual. Penggunaan media visual merupakan salah satu alternatif yang baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Metode *Problem Based Instruction* Berbasis Media Visual”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka dibutuhkan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *problem based instruction* berbasis media visual.
2. Keaktifan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini ditandai dengan indikator sebagai berikut:
 - a. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan.
 - b. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan.

- c. Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal latihan.
 - d. Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas.
 - e. Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok.
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Weru semester II tahun pelajaran 2011 / 2012.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah: Apakah penggunaan metode *problem based instruction* berbasis media visual dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Weru?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah mengkaji dan mendeskripsikan penggunaan metode *problem based instruction* berbasis media visual untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Weru.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan metode *problem based instruction* berbasis media visual untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran matematika melalui metode *problem based instruction* berbasis media visual.

- a. Bagi siswa penelitian ini berguna untuk memberikan satu alternatif pemecahan masalah kesulitan siswa dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika.
- b. Bagi guru penelitian ini sebagai referensi baru dalam memperluas wawasan dunia pendidikan berkenaan dengan penggunaan metode *problem based instruction* berbasis media visual dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika.
- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.